



Recinto Universitario “Rubén Darío”



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA

UNAN - MANAGUA

Facultad de Educación e Idioma
Departamento de Tecnología Educativa

Desarrollo del videojuego educativo como apoyo a la asignatura de Lengua y Literatura: Un Enfoque Innovador en el Aprendizaje Interactivo

Carrera: Informática Educativa.

Integrantes:

Álvaro Alexander Alemán López.
Ángel Erian Hernández Alemán.
Fátima Lisethe García Orozco.
Keneth Ernesto Macis Flores.
Kevin Andres García Moncada.

Docente:

MSC. Adolfo Urbina.
MSC. Freddy Palacios.
MSC. Bayrón López.
MSC. Olga Alfaro.
MSC. Rashel Rodríguez

2023

Contenido

INTRODUCCIÓN	2
1. Descripción del videojuego educativo	3
2. Tipo de evaluación y forma de implementación al videojuego	4
Evaluación formativa:	4
Implementación de la evaluación formativa en el videojuego:	4
3. Guion técnico del videojuego educativo	5
Guin literario	5
Guin técnico	10
4. Gráficos del diseño del videojuego	14
5. Diseño del mapa del videojuego educativo implementando los elementos gráficos creados	18
6. Descripción de los elementos motivacionales, retroalimentación, retos y aspectos educativos a incluir en el videojuego	19
7. Documentación del proceso de creación y configuración del repositorio para el control de versiones del videojuego educativo	22
Creación del repositorio local:	23
Creación de la carpeta "scripts" y ficheros .cs	23
Añadir ficheros .cs y confirmar los cambios del repositorio	24
8. Prueba objetiva para evaluar el aprendizaje	26
Temas a abordar:	26
Prueba objetiva	27
Ítems de la prueba:	27
Hoja de respuestas	30
Prueba subjetiva	31
Rubrica:	32
Cuadro de Cotejo:	34
9. Propuesta de unidad didáctica para la integración curricular	35
10. Link de descargas y de interés:	46
CONCLUSIÓN	48
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	49

INTRODUCCIÓN

El presente informe tiene como objetivo describir el proceso de desarrollo del videojuego educativo "DelCastellano", como una herramienta innovadora diseñada para promover el aprendizaje y la práctica del idioma español de una manera divertida y entretenida.

"DelCastellano" se desarrolla en un contexto medieval y sumerge a los jugadores en un reino mágico y fascinante, donde asumen el papel de Kazuki, un valiente príncipe que se enfrenta a una misión crucial: salvar su reino de las tropas del inframundo; A lo largo de esta emocionante aventura, los jugadores deberán superar desafíos, resolver acertijos y enfrentarse a enemigos mientras fortalecen sus habilidades lingüísticas en español.

El videojuego ha sido creado con el propósito de convertir el proceso de aprendizaje del idioma en una experiencia interactiva y estimulante. Su enfoque educativo se basa en la integración de contenidos gramaticales, vocabulario, comprensión lectora y expresión oral, ofreciendo a los jugadores una plataforma lúdica para practicar y perfeccionar sus habilidades lingüísticas.

Este informe, se centra en detallar los aspectos técnicos y pedagógicos del videojuego educativo, y a la vez muestra el guion literario, el diseño de los escenarios, la mecánica de juego, los recursos didácticos y la integración de elementos educativos en la jugabilidad. Además, evaluaremos la efectividad del videojuego como herramienta de aprendizaje y su potencial para motivar y fomentar el interés en el estudio del español.

Se espera que este informe proporcione una visión integral y objetiva sobre el videojuego, ofreciendo una guía completa para comprender su propósito, características y beneficios educativos. Asimismo, confiamos en que este análisis contribuya a la mejora continua de la propuesta y sirva como base para futuros desarrollos de videojuegos educativos orientados al aprendizaje del idioma español.

Continuaremos con el desarrollo del informe profundizando cada uno de los aspectos mencionados.

1. Descripción del videojuego educativo

El videojuego educativo que se ha desarrollado es una herramienta interactiva diseñada para estudiantes de octavo grado de secundaria en la asignatura de lengua y literatura. Su objetivo principal es brindar una experiencia de aprendizaje dinámica y motivadora, que combine con los elementos lúdicos de un videojuego y con los contenidos académicos de la unidad II de lengua y literatura “Escribamos y hablemos con corrección ortográfica y gramatical”.

El contexto del videojuego se sitúa en un reino ficticio donde el protagonista, un joven príncipe valiente, se enfrenta a un desafiante conflicto. El rey demonio, Belzebub, ha lanzado un ataque al reino, y el príncipe debe embarcarse en una misión para rescatar a su hermana y liberar al reino de las garras de la oscuridad. A medida que el príncipe avanza en su aventura, se encontrará con diversos desafíos y enemigos que deberá superar utilizando sus habilidades y conocimientos en lengua y literatura.

La temática del videojuego se centra en reforzar los contenidos de la unidad II: “Escribamos y hablemos con corrección ortográfica y gramatical” de la asignatura de lengua y literatura en 8vo grado del turno vespertino en el centro educativo José de la Cruz Mena. Los jugadores explorarán cuatro áreas diferentes, cada una relacionada con un tema específico de la unidad. Estas áreas incluyen los temas como: clases de palabras, tipos de oraciones, análisis de oraciones y textos expositivos. A medida que los jugadores progresen en el juego, se enfrentarán a retos y ejercicios interactivos relacionados con estos temas, fortaleciendo así su comprensión y aplicación de los conceptos aprendidos en el aula.

El propósito educativo del videojuego es ejercitar los contenidos de la unidad II: "Escribamos y hablemos con corrección ortográfica y gramatical", proporcionando a los estudiantes una herramienta interactiva que les permita practicar y fortalecer sus habilidades en lengua y literatura. Al combinar desafíos interactivos, una narrativa atractiva y un sistema de recompensas, el videojuego busca fomentar el interés y la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, incentivándolos a adquirir y aplicar los conocimientos de manera efectiva.

En resumen, el videojuego educativo creado ofrece a los estudiantes una experiencia de aprendizaje única, combinando la diversión y la emoción de un videojuego con los contenidos académicos de lengua y literatura. A través de su contexto temático, desafíos interactivos y sistema de recompensas, el videojuego busca motivar a los estudiantes y fortalecer la comprensión de los temas abordados en la unidad II de lengua y literatura.

2. Tipo de evaluación y forma de implementación al videojuego

En el contexto del desarrollo del videojuego educativo, es crucial contar con un sistema de evaluación efectivo que se ajuste a los objetivos pedagógicos y promueva el aprendizaje activo de los estudiantes. En este acápite, se describe el tipo de evaluación utilizado y la forma de implementación en el videojuego.

Evaluación formativa:

En el desarrollo del videojuego educativo se optó por utilizar un enfoque evaluativo formativo en el videojuego educativo “DelCastellano”. La evaluación formativa se basa en un proceso continuo de retroalimentación y monitoreo del progreso del estudiante para identificar sus fortalezas y debilidades, y realizar ajustes pedagógicos que permitan mejorar el aprendizaje.

Siguiendo la propuesta de Sadler (1989), la evaluación formativa desempeña un papel fundamental al proporcionar retroalimentación constante sobre el rendimiento actual del estudiante, así como los pasos concretos para mejorar. Esta retroalimentación clara y específica tiene un impacto significativo en el aprendizaje de los estudiantes, tal como señalan Hattie y Timperley (2007).

Implementación de la evaluación formativa en el videojuego:

En el videojuego educativo, contiene diversas actividades y desafíos que permiten evaluar los conocimientos adquiridos por los estudiantes en la unidad II de lengua y literatura. Estas actividades abarcan temas como clases de palabras, tipos de oraciones, análisis de oraciones y textos expositivos.

La elección de la evaluación formativa resulta altamente pertinente para la aplicación educativa del videojuego, ya que nuestro objetivo no es reemplazar al docente en el proceso de enseñanza, sino más bien funcionar como una herramienta didáctica y de apoyo. La evaluación formativa nos permite ofrecer a los estudiantes información valiosa sobre su progreso, identificar posibles dificultades y brindarles la oportunidad de abordarlas de manera individualizada.

Mediante la implementación de evaluaciones formativas en el videojuego, los estudiantes pueden monitorear su progreso y profundizar su comprensión de los conceptos presentados. Asimismo, estas evaluaciones nos permiten recopilar evidencia del desempeño de los estudiantes, interpretarla y proporcionar retroalimentación efectiva que promueva su aprendizaje activo y autorregulación.

En conclusión, la evaluación formativa desempeña un papel fundamental en el videojuego educativo, al ofrecer una retroalimentación constante y clara sobre el rendimiento de los estudiantes. Su implementación permite evaluar los conocimientos adquiridos y proporcionar oportunidades de mejora personalizadas

3. Guion técnico del videojuego educativo.

En la sección del Guion Literario y Técnico del videojuego educativo, se presenta una descripción detallada de los elementos clave que conforman la trama, los personajes, los diálogos y la secuencia de eventos. Además, se abordan aspectos técnicos como los escenarios, la música, los efectos de sonido y las mecánicas de juego. El propósito de este guion es servir como un mapa guía para garantizar una narrativa coherente y una experiencia envolvente que combine los objetivos educativos con el entretenimiento. A continuación, se presenta un desglose completo de la estructura y contenido del Guion Literario y Técnico del videojuego educativo "DelCastellano".

Guin literario.

EXT. Castillo – Noche VOZ OFF

Había una vez un reino gobernado por un rey (48) muy sabio y justo. Tenía un hijo, Kazuki (20), el príncipe era amable y valiente. Un día, fue enviado a una misión en un reino lejano. Mientras tanto...

(Montaje rápido de escenas)

Plano general con música medieval de fondo en toda la historia.

EXT. Castillo – Noche VOZ OFF

El rey del inframundo, Belzebub, aprovechó la oportunidad y atacó el reino de Kazuki junto a sus tropas; El ejército del rey no pudo hacer frente a los demonios y el reino fue rápidamente conquistado. El rey y la reina fueron asesinados, y la princesa (hermana de Kazuki) fue tomada como prisionera.

Belzebub y sus tropas ocuparon el castillo. (Kazuki desconoce estos eventos, ya que aún está en su misión).

Ace, amigo de Kazuki y encargado de proteger a la princesa en ausencia del príncipe, está escondido en el castillo. Escucha al nuevo rey.

Rey demonio (Belzebub): **VOZ OFF**

¡He conquistado este reino! Nadie logrará derrotarme.

Rey (antes de morir): **VOZ OFF**

¡Jamás lo lograrás! El príncipe te derrotará a ti y a tu ejército.

Rey demonio (Belzebub): **VOZ OFF**

¡Jajajajaj! ¿Ese débil príncipe?

Tomen a la princesa y enciérrenla, y ustedes, duendes, busquen al príncipe y tráiganme su cabeza decapitada.

EXT. Bosque – Día VOZ OFF

(Audio de pasos de fondo)

Ace, cansado y fatigado, encuentra a Kazuki después de horas de búsqueda.

Ace: **VOZ OFF**

¡Príncipe, el castillo ha sido atacado!

¡Belzebub ha tomado en custodia a la princesa y ha asesinado al rey y la reina!

Príncipe: **VOZ OFF**

¡¿Asesinó a mis padres?!

¡¿Secuestraron a mi hermana?!

¡Ace, debemos regresar al reino lo más pronto posible.!

Ace: **VOZ OFF**

¡Sí, mi señor! ¡No tenemos tiempo que perder!!

(Música de suspenso de fondo)

Se dirigen rápidamente hacia el castillo.

(Audio de pasos de fondo)

EXT. Bosque – Día VOZ OFF

Kazuki va camino a su reino cuando aparecen los soldados del inframundo enviados por el rey demonio para asesinarlo.

Ace: **VOZ OFF**

¡Para atacar con mayor fuerza y derrotar al ejército, debes responder y resolver algunas preguntas!!

Ejemplo de pregunta:

Ace: **VOZ OFF**

Los ____ son las clases de palabras que dan nombres o identifican a todas las cosas que conocemos.

Posibles respuestas:

- a) Sustantivos.
- b) Adjetivos.
- c) Pronombres.

Respuesta correcta:

Sustantivos

Respuestas incorrectas:

Adjetivos y Pronombres

INT. Castillo – Noche VOZ OFF

Después de que el príncipe logra derrotar a los demonios enviados para asesinarlo, finalmente regresa a su reino, pero lo encuentra en ruinas y conquistado por los demonios. También se entera de la muerte de la familia real y del secuestro de su hermana.

Kazuki: **VOZ OFF**

¡NOOOOOOOOOO, EL REINO DE MI PADRE!

Ace: **VOZ OFF**

¡Príncipe, el rey confió en usted hasta el último segundo de su vida para rescatar el reino y a la princesa! ¡Por favor, no se rinda!

(Música triste de fondo)

El príncipe, al escuchar las palabras de su fiel amigo, toma la decisión de retomar el castillo de sus padres y rescatar a su hermana de las manos del rey demonio.

(Música de pasos de fondo)

INT. Castillo – Noche VOZ OFF

(Audio de guerra de fondo)

En su camino para retomar el castillo, el príncipe y Ace luchan contra el ejército enemigo que ha tomado posesión del castillo. Finalmente, llegan a la habitación del rey demonio donde tienen prisionera a la princesa.

(Música de suspenso de fondo)

Rey demonio: **VOZ OFF**

¡Ummm, ¿así que tú eres el supuesto héroe que me vencerá?!

¡No me hagas reír, alguien tan insignificante como tú jamás me vencerá!

Kazuki: **VOZ OFF**

¡Yo no soy un héroe!

¡He venido a rescatar el reino de mi padre y a mi hermana!

¡Y para lograr eso, primero debo matarte!

Rey demonio: **VOZ OFF**

¡Muajajaja, tendrás el mismo destino que tu padre!

¡Y luego enviaré a tu hermana para que les haga compañía!

(Risa malvada)

(Comienza la batalla final)

INT. Castillo-Noche VOZ OFF

Kazuki junto a Ace liberaron a sus aliados para vencer a Belzebub.

(Audio de pasos de fondo)

(Música de suspenso de fondo)

Los amigos se enfrentan junto a sus aliados contra el rey demonio para conseguir la victoria.

Rey demonio: **VOZ OFF**

¡Se ve que eres muy firme a tu legado!

¡Estás a tiempo de rendirte!

Kazuki:

¡Yo siempre cumplo mis promesas!

¡Jamás me rendiré!

(Audio de choque de espadas de fondo)

Rey demonio:

¡Si lo que quieres es pelear, eso haremos!

Kazuki:

(asiente firme y resistente ante su palabra)

(música de guerra de fondo)

INT. Castillo-Noche VOZ OFF

(Derrota del rey demonio)

(música de victoria de fondo)

Los demonios fueron derrotados por el ejército del príncipe.

Kazuki **VOZ OFF**

¡Ace hay que ir por la princesa!

Ace **VOZ OFF**

¡vamos por ella!

(audio de pasos)

Princesa **VOZ OFF**

¡Hermano, has venido a rescatarme!

¡tenía mucho miedo gracias por venir y rescatarme!

INT. Castillo-Noche VOZ OFF

El príncipe fue aclamado como héroe y fue coronado rey. Gobernó sabiamente y trajo paz y prosperidad a su reino

Guin técnico

Esc plano		Imagen	Diálogos	Sucesos dentro del plano	Tipo de cámara	Tipo de plano	Audio
1	1	Plano del reino desde el exterior	Voz en off – Había un reino gobernado por un rey muy sabio, y justo que tenía un hijo llamado Kabuki, el príncipe cuya misión era salvar al reino de las tropas del inframundo	Plano general del reino (exterior), la cámara se acerca al reino desde el exterior	Cámara normal	Plano general	Música medieval de fondo
2	1	Exterior del castillo de noche	Voz en off- El príncipe era muy valiente, y amable. Un día fue enviado a una misión en un reino muy lejano. Mientras tanto...,	Montaje rápido de escenas del príncipe viajando por los cuatro escenarios del juego	Cámara normal	Plano general	Música de fondo
2	2	Exterior del castillo de noche	Voz en off- El rey del inframundo Belzebub aprovecho la oportunidad, y ataco el reino en conjunto de sus tropas del inframundo	Escena de una guerra de una lucha entre los soldados del castillo y las tropas del inframundo, las tropas del rey son derrotadas	Cámara normal	Plano general	Música medieval de guerra
3	1	Exterior del reino de noche	Voz en off- El ejército del rey no pudo hacer frente a las tropas del rey demonio, y el reino fue rápidamente conquistado	Se muestra un plano exterior del reino en destrucción y caos	Cámara Normal	Plano general	Música medieval de guerra derrota
4	1	Sala del trono	Voz en off- El rey fue asesinado y la princesa fue tomada como prisionera de Belzebub y sus topas ocuparon el castillo, Kazuki desconoce de los eventos porque está en una misión fuera del castillo	El rey demonio asesina al rey, los secuaces del rey demonio secuestran a la princesa y ocupan la sala del trono.	Cámara normal	Plano general	Música medieval de guerra derrota

4	2	Sala del trono	Voz en off- Ace amigo de Kazuki encargado de proteger a la princesa en ausencia del príncipe, está escondido en el castillo escucha al nuevo rey	Ace escondido detrás de una silla en la sala del trono	Cámara normal	Plano general	Música medieval de guerra derrota
4	2	Sala del trono	Rey demonio- ¡He conquista el reino, nadie lograra derrotarme !, Rey- ¡jamás lo lograras!, el príncipe derrotara a ti y a tu ejército. Rey demonio- ¡jajaja! ¿ese débil príncipe?, tomen a la princesa y enciérrenla, ustedes duendes busquen al príncipe y tráiganme su cabeza decapitada	El rey demonio ataca al rey y antes de morir el rey, y el rey demonio discuten, Después el rey manda a los duendes a atacar al príncipe	Cámara normal	Plano general	Música medieval de guerra derrota
5	1	Exterior del bosque	Ace- ¡príncipe el castillo ha sido atacado! Belzebub ha tomado en custodia a la princesa, y ha asesinado al rey Kazuki- ¿¡asesino a mis padres!?, ¿ ¡secuestraron a mi hermana !?, Ace, debemos regresar lo más pronto posible Ace- Si mi señor no tenemos tiempo que perder	Ace, cansado y fatigado se encuentra al príncipe después de horas de búsqueda, en el exterior del bosque discuten sobre lo sucedido y se marchan rápidamente al castillo	Cámara normal	Plano medio	Música medieval de guerra derrota

5	2	Exterior del bosque de día	Ace para atacar con mayor fuerza, y derrotar al ejército debes responder algunas preguntas, Ace menciona algún inciso de ejemplo para la pregunta	De camino al reino se topan con una horda de enemigos, Empieza un dialogo entre ace y el príncipe, y se le muestra al usuario una interfaz de código donde tiene que resolver un ejercicio relacionado a lengua y literatura	Cámara normal	Plano medio	Música de guerra
4	3	Sala del trono	Kazuki- ¡Nooooo, el reino de mi padre! Ace – Kazuki, el rey confió en ti hasta el final para rescatar al reino y a la princesa	Después de lograr derrotar a los demonios enviados para asesinarlo, finalmente regresa a su reino, pero lo encuentra en ruinas y asediado por demonios. Dialogo entre Ace, y el príncipe El príncipe al escuchar las palabras de su fiel amigo toma la decisión de tomar el castillo de sus padres y rescatar a su hermana de las manos del rey demonio,	Cámara normal	Plano medio	Música de guerra
6	1	Calabozo del castillo	Rey demonio- ¿Así que tú eres el supuesto héroe que me vencerá?, No me hagas reír, alguien tan insignificante como tu jamás me vencerá Kazuki-	En su camino para derrotar al rey demonio, el príncipe y ace luchan contra el ejército enemigo que ha tomado posesión del castillo. Finalmente llegan al calabozo donde el rey demonio tiene encerrada a la princesa	Cámara normal	Plano general	Música de guerra

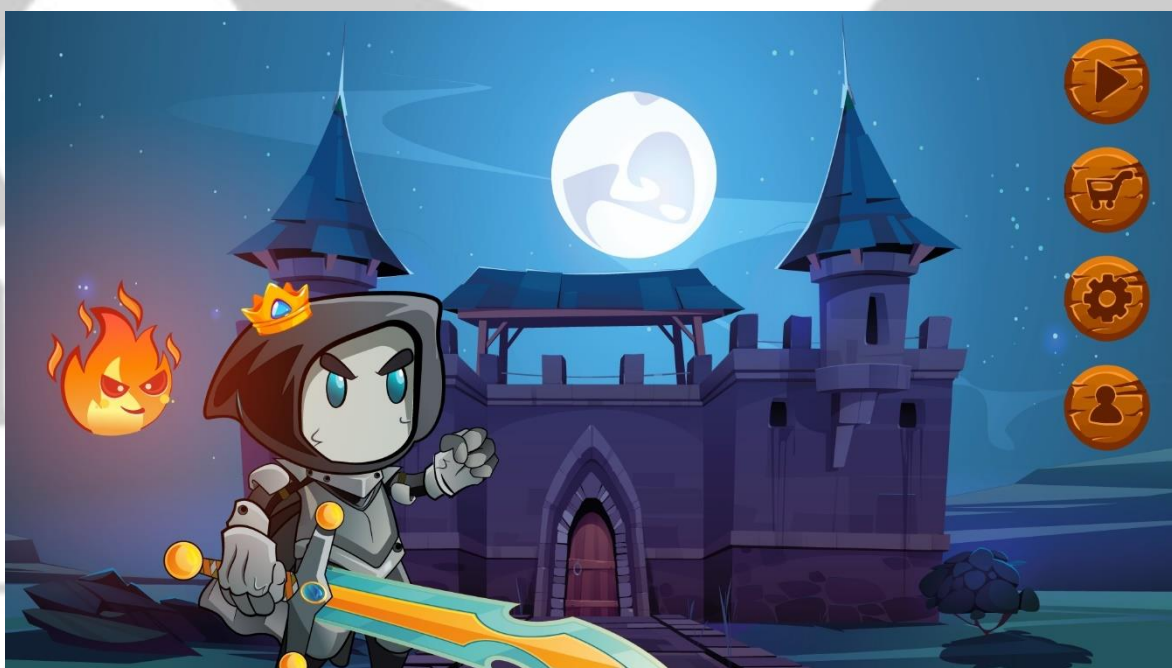
			<p>Yo no soy un héroe. He venido a rescatar a mi hermana y tomar el reino de mi padre, pero primero debo matarte</p> <p>Rey demonio- Muajajajaja, tendrás el mismo destino que tu padre ¡y luego enviare a tu hermana para que les haga compañía! (Risa malvada)</p>	<p>Dialogo entre el rey demonio y el príncipe</p> <p>Comienza la batalla final</p>			
6	2	Calabozos en el castillo	<p>Rey demonio- ¡Se que eres muy firme a tu legado!, ¡estas a tiempo de rendirte!</p> <p>Kazuki- ¡yo siempre cumplo mis promesas, jamás me rendiré!</p> <p>Rey demonio- ¡Si quieres pelear eso haremos!</p>	<p>Lucha entre el rey demonio y Kazuki con sus amigos.</p> <p>(dialogo)</p> <p>El príncipe asiente y resiste ante su palabra</p>	Cámara normal	Plano general, plano medio	Música de guerra de fondo
7	1	Calabozo de la princesa	<p>Kazuki- ¡hay que ir por la princesa!</p> <p>Ace- ¡vamos por ella!</p> <p>Princesa- ¡han venido a rescatarme!, ¡tenía mucho miedo gracias por venir a rescatarme!</p>	<p>Kazuki derrota al rey demonio y entra en los calabozos para encontrar a su hermana,</p> <p>(dialogo),</p> <p>Después de la búsqueda encuentran la celda de su hermana (princesa habla)</p>	Cámara normal	Plano general, medio	Música de victoria

4. Gráficos del diseño del videojuego

En esta sección, se muestran algunos de los recursos gráficos que hemos creado para el diseño del videojuego educativo. Estos elementos visuales tienen como objetivo crear una experiencia de juego atractiva y enriquecedora para los estudiantes, al mismo tiempo que les brindan apoyo visual en el aprendizaje de los conceptos de lengua y literatura.

A continuación, se presentan algunas imágenes de los diseños de personajes, escenarios y elementos del juego. Cada uno de estos recursos ha sido cuidadosamente diseñado para reflejar la temática del videojuego y mejorar la comprensión de los estudiantes. Espero que estas imágenes les den una idea de cómo estamos trabajando para crear una experiencia de aprendizaje divertida y efectiva a través del videojuego. ([Repositorio de recursos](#))

Interfaz principal:

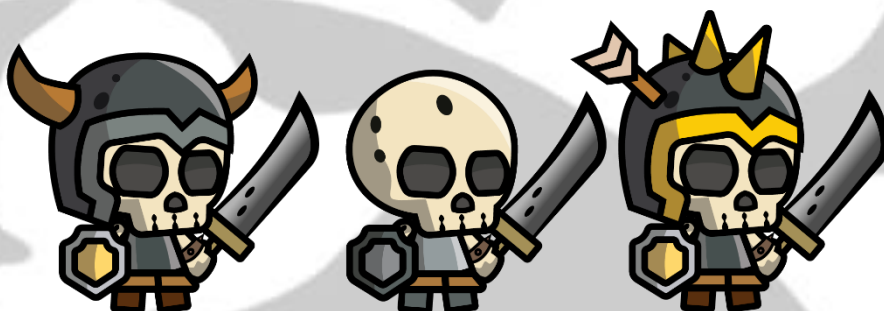
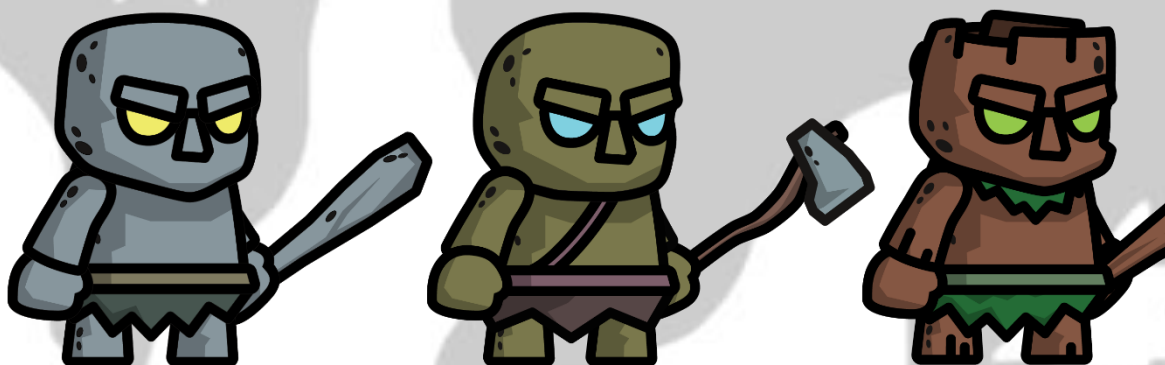


Personajes principales:



Enemigos:

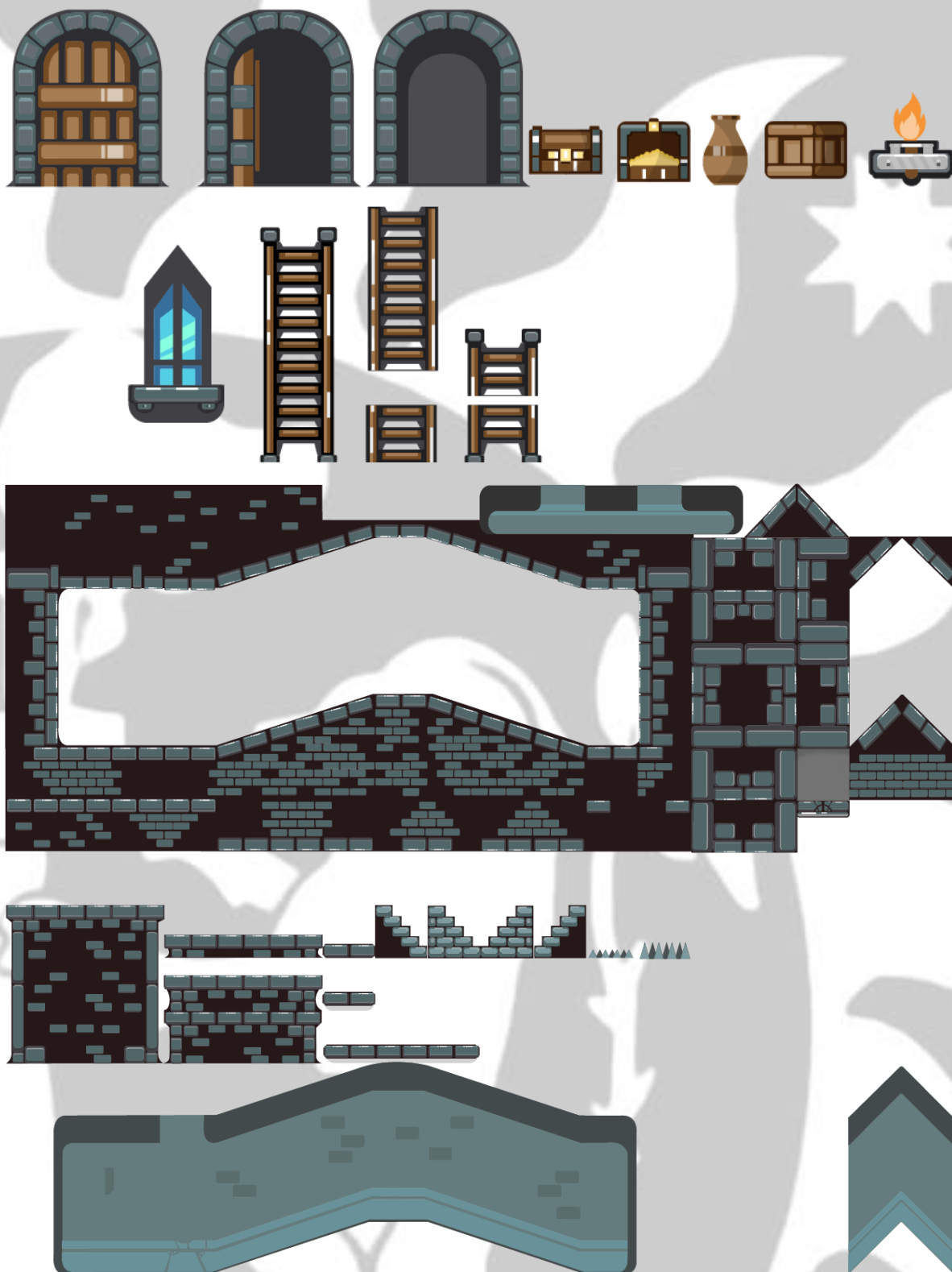




Recursos de personajes:



Recursos de escena:



5. Diseño del mapa del videojuego educativo implementando los elementos gráficos creados.

El diseño de los mapas del videojuego educativo "DelCastellano" está enfocado en la historia del videojuego: Érase una vez, un reino gobernado por un rey sabio y justo. El rey tenía un hijo, el príncipe, quien era un joven amable y valiente. Un día, el príncipe fue enviado en una misión a un reino vecino. Mientras él estaba ausente, el rey demonio del inframundo, Belzebub, lanzó un ataque al reino del príncipe. El ejército demonio estaba liderado por un poderoso demonio llamado Asmodeo. ([Repositorio de los assets del videojuego](#))

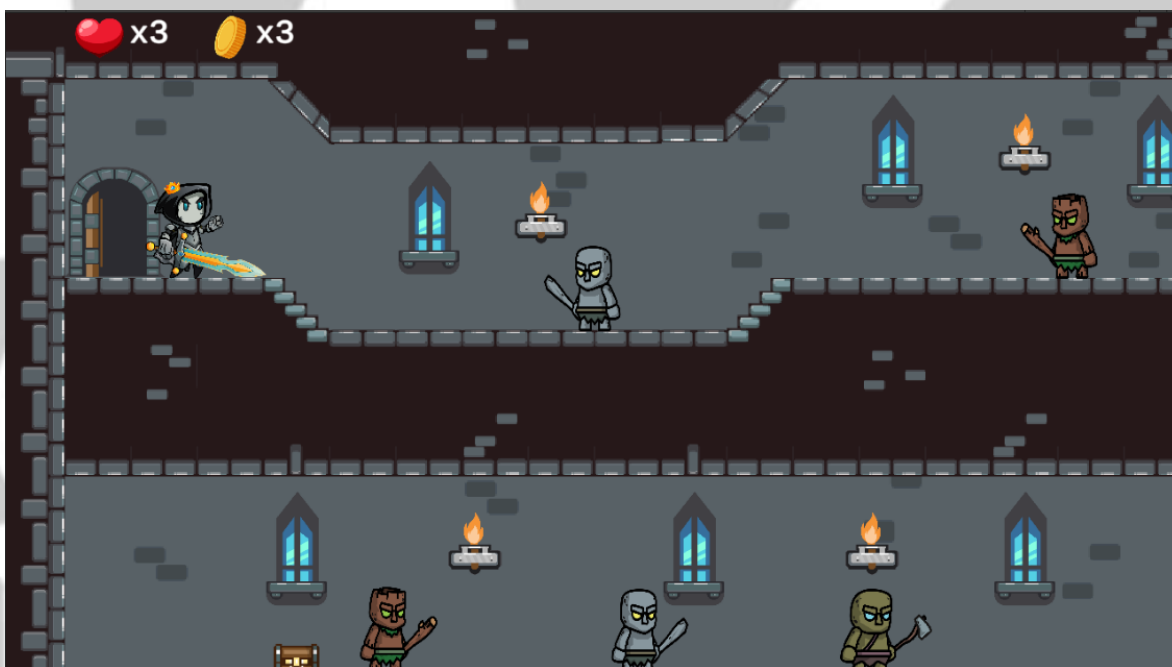
El ejército del rey no era rival para los demonios, y el reino fue rápidamente conquistado. El rey y la reina fueron asesinados, y la princesa fue tomada prisionera. El príncipe, quien aún estaba en su misión, desconocía el ataque.

Para los diseños de los mapas nos enfocamos en dos ubicaciones principales de acuerdo a la historia del videojuego: el bosque y el castillo. Estos entornos proporcionan escenarios emocionantes y desafiantes para que los jugadores exploren y pongan a prueba sus habilidades en lengua y literatura.

El mapa del bosque es el punto de partida de la aventura del protagonista, el príncipe. Este bosque se presenta como un lugar misterioso y lleno de peligros, donde el príncipe se enfrenta a los soldados enviados por el rey demonio. El diseño del mapa del bosque se basa en una densa vegetación, árboles altos y oscuros, y caminos sinuosos que llevan al jugador a través de diferentes desafíos relacionados con los temas de lengua y literatura.



A medida que el príncipe avanza y derrota a los enemigos en el bosque, finalmente llega al castillo, la ubicación central del juego. El diseño del mapa del castillo es imponente y majestuoso, con torres altas, murallas fortificadas y un foso profundo. El jugador se adentrará en los pasillos del castillo, explorará las diferentes salas y enfrentará desafíos educativos relacionados con la unidad II de lengua y literatura.



Ambos mapas, están diseñados de manera coherente con la estética y la temática del videojuego. Los elementos gráficos, como la vegetación del bosque, los detalles arquitectónicos del castillo y los personajes y enemigos relacionados con la historia, se integran de forma fluida en los entornos y ofrecen una experiencia visual inmersiva.

6. Descripción de los elementos motivacionales, retroalimentación, retos y aspectos educativos a incluir en el videojuego.

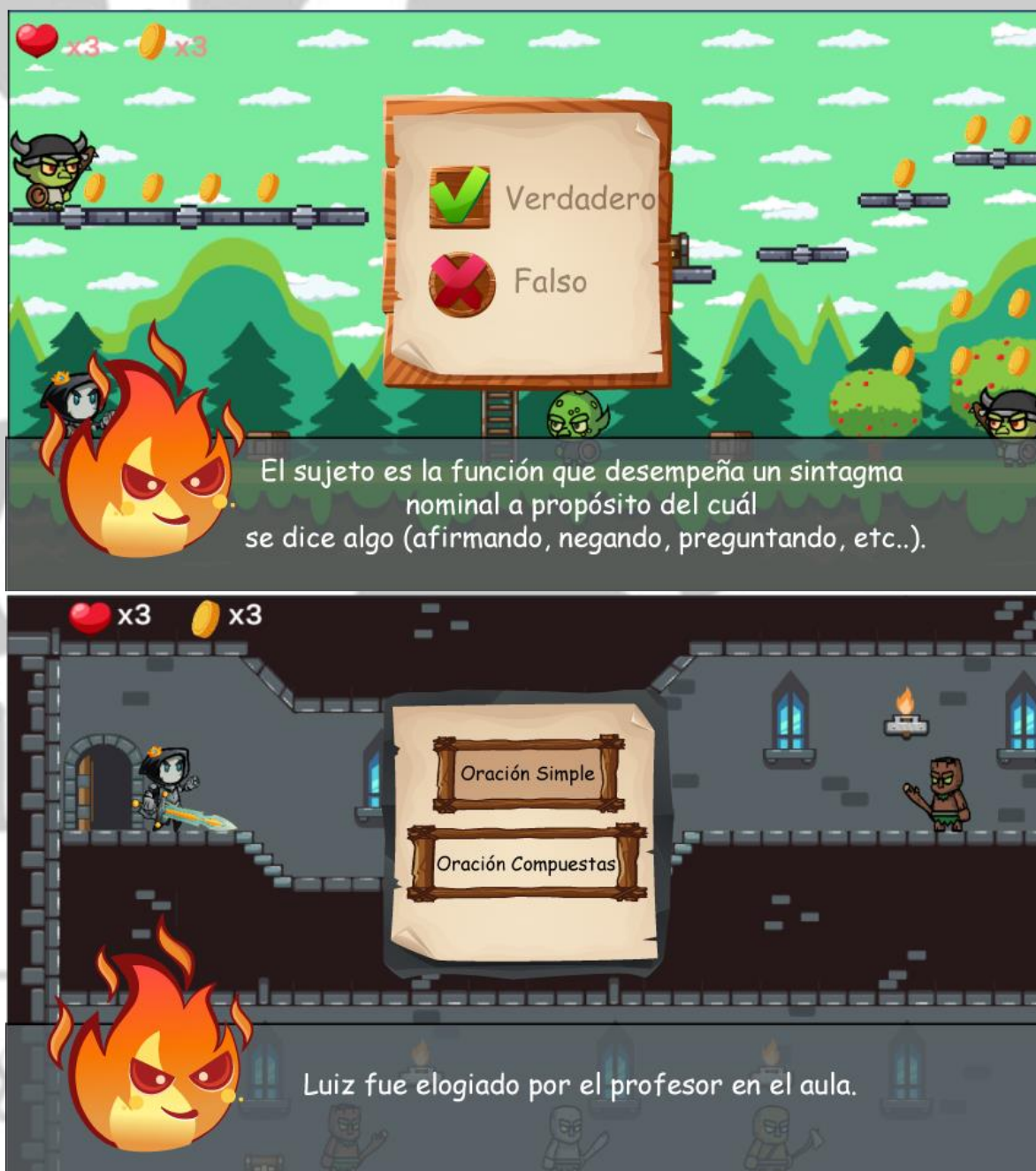
El videojuego tiene como objetivo principal ayudar a los estudiantes de decimo grado de secundaria en la asignatura de lengua y literatura, específicamente en la unidad II. Está ambientado en una emocionante historia que hemos creado, donde el protagonista, el príncipe, debe enfrentarse al ataque del rey demonio al castillo.



Para motivar el aprendizaje, hemos incorporado un sistema de recompensas basado en monedas. A medida que los jugadores avanzan en el juego, se les presentará la oportunidad de ganar monedas adicionales al completar actividades interactivas. Si responden correctamente, se les sumarán las monedas ganadas, las cuales podrán utilizar más adelante en la tienda del juego.

La retroalimentación desempeña un papel clave en el videojuego. Cuando los estudiantes responden incorrectamente a una actividad, recibirán retroalimentación específica y constructiva para ayudarles a comprender sus errores y aprender de ellos. Esta retroalimentación se presentará de forma clara y comprensible, permitiendo a los jugadores corregir sus respuestas y mejorar su desempeño.

El juego incluirá retos desafiantes en cada una de las cuatro áreas temáticas correspondientes a los temas de la unidad II de lengua y literatura. Estos retos estarán diseñados para poner a prueba el conocimiento y las habilidades de los estudiantes, fomentando así el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la aplicación de los conceptos aprendidos.



En términos de aspectos educativos, el videojuego proporcionará lecciones interactivas, ejercicios de práctica y recursos didácticos complementarios en cada una de las áreas temáticas. Los estudiantes podrán explorar y aprender de manera autónoma, fortaleciendo su comprensión y dominio de los contenidos.

Además, hemos incorporado elementos de personalización y mejora de personajes. Las monedas recolectadas podrán utilizarse en la tienda del juego para adquirir mejoras de

habilidades, armaduras, vidas adicionales u otros elementos que potencien la experiencia de juego y brinden incentivos adicionales para el aprendizaje.



En resumen, el videojuego educativo busca combinar una emocionante historia, elementos motivacionales, retroalimentación efectiva, retos desafiantes y aspectos educativos para brindar a los estudiantes una experiencia de aprendizaje atractiva y enriquecedora. A través de la participación en el juego, los estudiantes podrán mejorar sus habilidades, reforzar sus conocimientos y disfrutar de un proceso de aprendizaje interactivo y estimulante.

7. Documentación del proceso de creación y configuración del repositorio para el control de versiones del videojuego educativo

En el desarrollo del videojuego educativo, es fundamental contar con un sistema eficiente para el control de versiones. El control de versiones nos permite gestionar y organizar los cambios realizados en el código y los recursos del juego, facilitando la colaboración entre el equipo de desarrollo y garantizando un flujo de trabajo ordenado.

Para lograr esto, hemos implementado un repositorio local utilizando una plataforma de control de versiones ampliamente utilizada en la industria del desarrollo de software, como Git. A continuación, se presenta una documentación detallada del proceso de creación y configuración de nuestro repositorio.

Creación del repositorio local:

1. Para iniciar un nuevo repositorio local se utiliza el comando: **git init**, se creará una carpeta oculta llamada ".git" que almacenará toda la información del repositorio.

```
Boa 1 0.995s kennet / Ken12358 4:54:41 PM
> git init
Initialized empty Git repository in C:/Users/kennet/Desktop/Estudiar/Tercer-año-I-
semestre/Boa 1/.git/
Boa 1 main 1.319s kennet / Ken12358 4:55:40 PM
> |
```

2. Los comandos: **git config user.name** y **git config user.email** se utilizan para agregar un nombre de usuario y correo al repositorio que creamos.

```
Boa 1 main 1.319s kennet / Ken12358 4:55:40 PM
> git config user.name "Keneth"
Boa 1 main 1.205s kennet / Ken12358 4:56:51 PM
> git config user.email ken123oficial@gmail.com
Boa 1 main 0.042s kennet / Ken12358 4:57:33 PM
```

3. Confirmamos si los ajustes se ejecutaron correctamente con **git config --list**

```
Boa 1 main 0.913s kennet / Ken12358 4:57:33 PM
> git config --list
user.name=Keneth
user.email=ken123oficial@gmail.com
(END)
```

Creación de la carpeta "scripts" y ficheros .cs:

1. Para crear la carpeta "scripts" se utiliza el comando: **mkdir scripts**. Esta carpeta se utilizará para almacenar los códigos del proyecto en etapas posteriores.

```
Boa 1 6:15.05s kennet / Ken12358 5:05:35 PM
> mkdir scripts
```

2. Luego para crear los ficheros .cs entramos a la carpeta "scripts" con el comando **cd scripts** y para crear los ficheros el comando **touch NombreDelFichero**

```
Boa 1 > /main 0.94s | kennet / Ken12358 / 5:05:49 PM
> cd scripts
scripts > /main 0.54s | kennet / Ken12358 / 5:06:42 PM
> touch CambioDeScenas.cs
scripts > /main 0.928s | kennet / Ken12358 / 5:07:31 PM
> touch MovimientoDePersonajePrincipal.cs
scripts > /main 0.787s | kennet / Ken12358 / 5:08:12 PM
> touch MovimientoDePersonajeSecundario.cs
scripts > /main 0.859s | kennet / Ken12358 / 5:08:24 PM
> touch MovimientoDeVillanos.cs
scripts > /main 2.853s | kennet / Ken12358 / 5:08:44 PM
> touch Interacciones.cs
scripts > /main 1.017s | kennet / Ken12358 / 5:09:34 PM
> touch MovimientoDeCamara.cs
scripts > /main 1.541s | kennet / Ken12358 / 5:09:55 PM
> touch AudioManager.cs
scripts > /main 0.792s | kennet / Ken12358 / 5:10:11 PM
>
```

3. Y verificamos la creación de los ficheros desde el explorador de archivos.

Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
AudioManager	17/5/2023 17:10	Archivo de origen ...	0 KB
CambioDeScenas	17/5/2023 17:07	Archivo de origen ...	0 KB
Interacciones	17/5/2023 17:09	Archivo de origen ...	0 KB
MovimientoDeCamara	17/5/2023 17:09	Archivo de origen ...	0 KB
MovimientoDePersonajePrincipal	17/5/2023 17:08	Archivo de origen ...	0 KB
MovimientoDePersonajeSecundario	17/5/2023 17:08	Archivo de origen ...	0 KB
MovimientoDeVillanos	17/5/2023 17:08	Archivo de origen ...	0 KB

Añadir ficheros .cs y confirmar los cambios del repositorio:

1. Verificamos el estado del repositorio con **git status**

```
scripts > /main 0.792s | kennet / Ken12358 / 5:10:11 PM
> git status
On branch main

No commits yet

Untracked files:
  (use "git add <file>..." to include in what will be committed)
  ./

nothing added to commit but untracked files present (use "git add" to track)
```

2. El siguiente paso es añadir los cambios realizados en la carpeta "scripts" en este caso lo podemos hacer de dos maneras: **git add scripts** (especificando un archivo en concreto) o **git add .** (añadiendo todos los archivos que se encuentran en la raíz del repositorio)

```
scripts > |main ?1 1.021s| kennet / Ken12358 / 5:12:04 PM
> git add .
```

3. Verificamos si la carpeta fue añadida al repositorio con el comando **git status**

```
scripts > |main +7 1.13s| kennet / Ken12358 / 5:12:22 PM
> git status
On branch main

No commits yet

Changes to be committed:
  (use "git rm --cached <file>..." to unstage)
    new file:   AudioManager.cs
    new file:   CambioDeScenas.cs
    new file:   Interacciones.cs
    new file:   MovimientoDeCamara.cs
    new file:   MovimientoDePersonajePrincipal.cs
    new file:   MovimientoDePersonajeSecundario.cs
    new file:   MovimientoDeVillanos.cs
```

4. A continuación, confirmamos los cambios ejecutando el siguiente comando: **git commit -m "Agregando la carpeta scripts"**.

```
scripts > |main +7 0.983s| kennet / Ken12358 / 5:12:30 PM
> git commit -m "Agregando la carpeta scripts"
[main (root-commit) 46fd9f6] Agregando la carpeta scripts
 7 files changed, 0 insertions(+), 0 deletions(-)
 create mode 100644 scripts/AudioManager.cs
 create mode 100644 scripts/CambioDeScenas.cs
 create mode 100644 scripts/Interacciones.cs
 create mode 100644 scripts/MovimientoDeCamara.cs
 create mode 100644 scripts/MovimientoDePersonajePrincipal.cs
 create mode 100644 scripts/MovimientoDePersonajeSecundario.cs
 create mode 100644 scripts/MovimientoDeVillanos.cs
```

5. Finalmente verificamos la creación del commit que creamos con el comando **git log**

```
scripts > |main 8.534s| kennet / Ken12358 / 5:15:15 PM
> git log
commit 46fd9f6cc5f4716c8d8754b223461f7bc91c92ee (HEAD -> main)
Author: Keneth <ken123oficial@gmail.com>
Date:   Wed May 17 17:15:06 2023 -0600

    Agregando la carpeta scripts
```

8. Prueba objetiva para evaluar el aprendizaje

La prueba objetiva tiene como objetivo evaluar el aprendizaje adquirido a través del videojuego "DelCastellano". Se propone una combinación de ítems de prueba objetiva y subjetiva, tomando en cuenta la necesidad educativa identificada y el tipo de evaluación seleccionado, por la naturaleza de esta herramienta desarrollada únicamente para ejercitación

A continuación, se le presentarán los posibles ítems que aparecerán durante el uso de la aplicación Del Castellano, a través de una prueba que se dividirá en dos partes: Objetiva, y Subjetiva.

Características de la prueba:

- Puntaje de calificación: La prueba se calificará en una escala de 0 a 100 puntos.
- Hoja de respuesta: Se proporcionará una hoja de respuesta para que los estudiantes registren sus respuestas.
- Rúbrica: Se utilizará una rúbrica que integrará los elementos de evaluación de los aprendizajes por competencia: conceptual, procedimental y actitudinal.

Temas a abordar:

Clases de palabras

Indicador de logro:

Que los estudiantes puedan diferenciar entre los 9 tipos de palabras

Verbos, sustantivos., adjetivos., pronombres., determinantes., adverbios., preposiciones., conjunciones. E identificarlas correctamente.

Tipos de oraciones

Indicador de logro:

Que los estudiantes puedan diferenciar entre Oraciones Simples, Y oraciones compuestas, además de poder identificar las oraciones de tipo Enunciativa, Exclamativa, Interrogativa, Exhortativa, Desiderativa, Dubitativa.

Análisis de oraciones

Indicador de logro:

Que los estudiantes puedan analizar correctamente los componentes básicos que conforman una oración de las presentadas en los temas anteriores, y conocer que componentes conforman una oración.

Textos Expositivos

Identificador de logro:

Que los estudiantes puedan conocer, identificar, analizar, y crear textos de tipo expositivo.

Prueba objetiva

En esta sección, se presenta la Prueba Objetiva para evaluar el aprendizaje adquirido el videojuego educativo "DelCastellano". La prueba consta de una serie de ítems que abordan los contenidos conceptuales y procedimentales trabajados durante el juego. A continuación, se detallan los ítems de la prueba, donde deberás completar las respuestas correspondientes.

Recuerda seguir las instrucciones de cada ítem y seleccionar la respuesta correcta o completar el espacio en blanco según corresponda. Al finalizar la prueba, asegúrate de revisar tus respuestas antes de entregarla al docente.

¡Buena suerte en tu evaluación!

Nombre: _____

Grado: _____

Calificación: ____ /100

Fecha: _____

Explicación de los ítems de trabajo:

Complete: (se le presentaran una serie de enunciados con un espacio en blanco, y el estudiante tendrá que completar con la palabra adecuada).

Verdadero y Falso: (complete el enunciado con verdadero, o falso, o V, o F, según el concepto que se le presenta en cada oración).

Selección Única: (complete el enunciado con las respuestas que se le presentaran en conjunto al enunciado).

Selección múltiple: (Complete el enunciado seleccionando dos, o más respuestas de las que se les presentaran dentro del ítem).

Ítems de la prueba:

1. Verdadero y Falso

- ❖ *Sustantivo: Es una clase de palabra que puede funcionar como sujeto de una oración. _____*
- ❖ *Adverbio: Modifica un sustantivo o un pronombre. _____*
- ❖ *Verbo: Es una clase de palabra que indica una acción o un estado. _____*
- ❖ *Preposición: Une palabras o grupos de palabras dentro de una oración. _____*
- ❖ *Conjunción: Es una clase de palabra que expresa una relación de coordinación entre dos o más elementos de una oración. _____*

2. Complete

- ❖ *Una oración interrogativa se caracteriza por:*
a) _____ b) _____ c) _____
- ❖ *Una oración exclamativa se utiliza para:*
a) _____ b) _____ c) _____
- ❖ *Una oración declarativa se emplea para:*
a) _____ b) _____ c) _____
- ❖ *Una oración imperativa se utiliza para:*
a) _____ b) _____ c) _____
- ❖ *Una oración condicional se caracteriza por:*
a) _____ b) _____ c) _____

3. Selección Única

- ❖ *¿Cuál es la función sintáctica del siguiente grupo de palabras? "El libro rojo"*
A. *Sujeto*
B. *Predicado*
C. *Complemento directo*
- ❖ *¿Qué tipo de oración es la siguiente? "¡Qué bonito es el paisaje!"*
A. *Interrogativa*
B. *Exclamativa*
C. *Declarativa*
- ❖ *¿Cuál es la función sintáctica del siguiente grupo de palabras? "A mi amigo":*
A. *Sujeto*
B. *Complemento de régimen*
C. *Complemento indirecto*
- ❖ *¿Cuál es la función sintáctica del siguiente grupo de palabras? "Con mucho cuidado":*
A. *Complemento de modo*
B. *Complemento circunstancial de lugar*

C. Complemento de tiempo

❖ ¿Qué tipo de oración es la siguiente? "Hoy hace mucho calor."

A. *Interrogativa*

B. *Exclamativa*

C. *Declarativa*

4. Selección Múltiple

❖ ¿Cuáles son posibles características de un texto expositivo? (Selecciona dos opciones)

A) *Uso de lenguaje figurado.*

B) *Focalización en la narración de eventos ficticios.*

C) *Presentación de información objetiva y basada en hechos.*

D) *Uso de recursos literarios para crear una atmósfera.*

E) *Organización en secciones con títulos o subtítulos.*

❖ ¿Cuáles son estructuras comunes utilizadas en un texto expositivo? (Selecciona dos opciones)

A) *Introducción, desarrollo y conclusión.*

B) *Narración, descripción y diálogo.*

C) *Pregunta, respuesta y ejemplo.*

D) *Causa y efecto.*

E) *Comparación y contraste.*

❖ ¿Qué tipos de vocabulario se suelen utilizar en un texto expositivo? (Selecciona dos opciones)

A) *Vocabulario coloquial y expresiones informales.*

B) *Vocabulario técnico y especializado.*

C) *Vocabulario poético y lírico.*

D) *Vocabulario académico y científico.*

E) *Vocabulario descriptivo y sensorial.*

❖ ¿Cuáles son posibles propósitos de un texto expositivo? (Selecciona dos opciones)

A) *Entretener al lector.*

B) *Persuadir al lector.*

C) *Informar al lector.*

D) *Expresar emociones y sentimientos.*

E) *Argumentar y debatir un tema.*

❖ ¿Cuál es la relación temporal predominante en un texto expositivo? (Selecciona dos opciones)

A) *Presente histórico.*

B) *Futuro incierto.*

C) *Pasado y presente.*

D) *Futuro y condicional.*

E) *Presente y futuro.*

Hoja de respuestas

1. Verdadero, y falso.

- ❖ Sustantivo: Es una clase de palabra que puede funcionar como sujeto de una oración. V
- ❖ Adverbio: Modifica un sustantivo o un pronombre. F
- ❖ Verbo: Es una clase de palabra que indica una acción o un estado. V
- ❖ Preposición: Une palabras o grupos de palabras dentro de una oración. V
- ❖ Conjunción: Es una clase de palabra que expresa una relación de coordinación entre dos o más elementos de una oración. V

2. Complete.

- ❖ Una oración interrogativa se caracteriza por:
C) Hacer una pregunta.
- ❖ Una oración exclamativa se utiliza para:
B) Transmitir una sorpresa, emoción intensa o asombro.
- ❖ Una oración declarativa se emplea para:
C) Hacer una afirmación o declaración de un hecho.
- ❖ Una oración imperativa se utiliza para:
C) Dar una orden, instrucción o solicitud.
- ❖ Una oración condicional se caracteriza por:
C) Establecer una condición o supuesto, y su posible resultado

3. Selección Única.

- ❖ ¿Cuál es la función sintáctica del siguiente grupo de palabras? "El libro rojo"
Respuesta: A) Sujeto
- ❖ ¿Qué tipo de oración es la siguiente? "¡Qué bonito es el paisaje!"
Respuesta: B) Exclamativa
- ❖ ¿Cuál es la función sintáctica del siguiente grupo de palabras? "A mi amigo"
Respuesta: C) Complemento indirecto
- ❖ ¿Cuál es la función sintáctica del siguiente grupo de palabras? "Con mucho cuidado"
Respuesta: A) Complemento de modo
- ❖ ¿Qué tipo de oración es la siguiente? "Hoy hace mucho calor."
Respuesta: C) Declarativa

4. Selección Múltiple.

- ❖ ¿Cuáles son posibles características de un texto expositivo? (Selecciona dos opciones)

C) Presentación de información objetiva y basada en hechos.

E) Organización en secciones con títulos o subtítulos.

❖ ¿Cuáles son estructuras comunes utilizadas en un texto expositivo? (Selecciona dos opciones)

A) Introducción, desarrollo y conclusión.

B) Causa y efecto.

❖ ¿Qué tipos de vocabulario se suelen utilizar en un texto expositivo? (Selecciona dos opciones)

B) Vocabulario técnico y especializado.

D) Vocabulario académico y científico.

❖ ¿Cuáles son posibles propósitos de un texto expositivo? (Selecciona dos opciones)

B) Persuadir al lector.

c) Informar al lector.

❖ ¿Cuál es la relación temporal predominante en un texto expositivo? (Selecciona dos opciones)

A) Presente histórico.

C) Pasado y presente

Prueba subjetiva

En esta sección, se presentarán ítems de la prueba que requieren respuestas subjetivas por parte de los estudiantes. Estos ítems están diseñados para evaluar el conocimiento y dominio de los conceptos y terminologías abordados en las unidades trabajadas. Los ítems de la prueba son los siguientes:

Nombre: _____

Grado: _____

Calificación: ____ /100

Fecha: _____

A. ¿Cuáles son los tipos de clases de palabras?

B. ¿Menciones los tipos de oraciones?

C. ¿Cuáles son los pasos para analizar exitosamente una oración?

D. ¿Cuál es su definición de textos expositivos?

Estas pruebas son herramientas importantes para que el docente pueda evaluar los aspectos conceptuales y el dominio de terminologías específicas relacionadas con las unidades que se están trabajando. Permiten a los estudiantes demostrar su comprensión y aplicación de los conceptos aprendidos.

Después de la realización de la prueba, el docente evaluará el desempeño de los estudiantes en grupos de trabajo mediante el uso de una rúbrica y un cuadro de cotejo:

Rubrica:

La Rubrica es una herramienta evaluativa que tiene la función de definir el puntaje del rendimiento de los estudiantes, tanto grupal como individualmente.

Esta divide el 100% del puntaje de los estudiantes mediante unos criterios presentados en la misma herramienta.

La rúbrica que se utilizará para evaluar el rendimiento de los estudiantes en la prueba constará de diferentes criterios de evaluación y niveles de desempeño, que permitirán una valoración detallada de su desempeño. A continuación, se detallan los criterios que se tomarán en cuenta:

Rendimiento	Excelente	Aceptable	Promedio	Bajo	Muy Bajo
Complete	Muestra una organización y trabajo en equipo sobresaliente, participa en clase, termina las actividades, dentro, o antes de el final de tiempo establecido, no requiere de algún tipo de ayuda o retroalimentación externa	Completa las actividades de manera grupal muestra cooperación en su grupo de trabajo, termina la actividad dentro del tiempo establecido, sin algún tipo de ayuda externa	Termina la actividad con algún tipo de ayuda externa, y la completa dentro del tiempo establecido, no muestra problemas trabajando en grupos de trabajo	Termina la actividad de manera incompleta e ineficiente, presenta conflictos dentro de su grupo de trabajo, o no muestra algún tipo de interés por la integración grupal	No completa la actividad, ni muestra algún tipo de avance, ni cooperación con sus grupos de trabajo

Selección única	Muestra una organización y trabajo en equipo sobresaliente, participa en clase, termina las actividades, dentro, o antes del final de tiempo establecido, no requiere de algún tipo de ayuda o retroalimentación externa	Completa las actividades de manera grupal muestra cooperación en su grupo de trabajo, termina la actividad dentro del tiempo establecido, sin algún tipo de ayuda externa	Termina la actividad con algún tipo de ayuda externa, y la completa dentro del tiempo establecido, no muestra problemas trabajando en grupos de trabajo	Termina la actividad de manera incompleta e ineficiente, presenta conflictos dentro de su grupo de trabajo, o no muestra algún tipo de interés por la integración grupal	No completa la actividad, ni muestra algún tipo de avance, ni cooperación con sus grupos de trabajo
Selección Múltiple	Muestra una organización y trabajo en equipo sobresaliente, participa en clase, termina las actividades, dentro, o antes del final de tiempo establecido, no requiere de algún tipo de ayuda o retroalimentación externa	Completa las actividades de manera grupal muestra cooperación en su grupo de trabajo, termina la actividad dentro del tiempo establecido, sin algún tipo de ayuda externa	Termina la actividad con algún tipo de ayuda externa, y la completa dentro del tiempo establecido, no muestra problemas trabajando en grupos de trabajo	Termina la actividad de manera incompleta e ineficiente, presenta conflictos dentro de su grupo de trabajo, o no muestra algún tipo de interés por la integración grupal	No completa la actividad, ni muestra algún tipo de avance, ni cooperación con sus grupos de trabajo
Verdadero y Falso	Muestra una organización y trabajo en equipo sobresaliente, participa en clase, termina las actividades, dentro, o antes del final de tiempo establecido, no requiere de algún	Completa las actividades de manera grupal muestra cooperación en su grupo de trabajo, termina la actividad dentro del	Termina la actividad con algún tipo de ayuda externa, y la completa dentro del tiempo establecido, no muestra problemas	Termina la actividad de manera incompleta e ineficiente, presenta conflictos dentro de su grupo de trabajo, o no muestra algún tipo de interés por la	No completa la actividad, ni muestra algún tipo de avance, ni cooperación con sus grupos de trabajo

	tipo de ayuda o retroalimentación externa	tiempo establecido, sin algún tipo de ayuda externa	trabajando en grupos de trabajo	integración grupal	
Ítems de Tipo subjetivo	Redacta un concepto amplio sobre el tema, demostrando un dominio de las Unidades, no presenta errores ortográficos	Redacta un concepto aceptable, y presenta pocos errores ortográficos	Logra redactar la idea de manera pobre, presenta errores ortográficos	No redacta la idea, o no la redacta coherentemente, presenta errores ortográficos	No completa la actividad, ni muestra algún tipo de avance, ni cooperación con sus grupos de trabajo

Cuadro de Cotejo:

Un cuadro de cotejo, también denominada de control o de verificación, es un instrumento de evaluación en que se detallan los criterios que seguir para lograr resolver con eficacia una determinada actividad de aprendizaje y los indicadores que permiten observar con claridad que esos criterios se han cumplido. Estos criterios e indicadores de logro se presentan en forma de lista, que, en una concepción comunicativa de la evaluación, es una lista negociada y compartida por todos los participantes del proceso de enseñanza-aprendizaje: docentes y estudiantes.

Criterios de la evaluación	Si	No
El estudiante presenta dominio sobre los conceptos y los temas que se atienden en las unidades, y actividades de trabajo.		
El estudiante no presenta faltas de ortografía durante la redacción		
El estudiante no presenta faltas de coherencias durante la redacción		
El estudiante trabaja en grupos de trabajo de manera aceptable		
El estudiante hace uso correcto de las herramientas didácticas		
El estudiante es participativo tanto en su grupo de trabajo, como de manera individual		
El estudiante resuelve las actividades de acuerdo a las reglas establecidas tanto por el docente como por las actividades durante el periodo de prueba		

El estudiante no necesita ayuda externa durante el periodo de prueba de estas actividades		
El estudiante completa el 100% de las actividades de manera aceptable		
El estudiante completa las actividades dentro del tiempo establecido		

En conclusión, la elaboración de una prueba objetiva y subjetiva para evaluar el aprendizaje en el contexto del videojuego educativo "DelCastellano" es fundamental para medir el dominio de los conceptos y terminologías abordados en la unidad II de lengua y literatura "Escribamos y hablemos con corrección ortográfica y gramatical". A través de esta evaluación, los estudiantes tienen la oportunidad de demostrar su comprensión y aplicación de los conocimientos adquiridos, así como su capacidad para analizar y resolver situaciones relacionadas con la gramática y la composición de textos.

La inclusión de una hoja de respuesta y una rúbrica en la evaluación proporciona un marco estructurado para calificar y evaluar el rendimiento de los estudiantes de manera justa y objetiva.

9. Propuesta de unidad didáctica para la integración curricular

Plan de clase I	
Asignatura:	Lengua y Literatura
Grado:	8vo B
Competencias	Utiliza la conciencia ortográfica y gramatical en la redacción y expresión oral, así como en la comprensión de enunciados orales y escritos.
N.º y Unidad II:	"Escribamos y hablemos con corrección ortográfica y gramatical".
Contenidos:	Clase de palabras Tipos de oraciones Análisis de oraciones Textos expositivos
Indicador de logros:	Aplica de forma pertinente cada función de las clases de palabras en la redacción de las oraciones simples y compuestas.

<p>Referente a las evaluaciones de tipo por competencias</p>	<p>Los estudiantes realizarán las actividades de clase formando grupos de 5, donde tendrán que organizarse, postulando a Un líder u organizador, y un representante para, los estudiantes tendrán que cooperar para realizar exitosamente las actividades propuestas en el plan de clase.</p> <p>Aspecto actitudinal: el estudiante deberá cooperar en un grupo de trabajo, demostrando los valore de comprensión paciencia cooperación y organización.</p> <p>Aspecto procedimental: los grupos de trabajo debe completar exitosamente las actividades trabajando de manera imparcial permitiendo que cada estudiante opine, y mediante un proceso de dialogo seleccionen las respuestas más adecuadas para realizar las actividades del plan de clase</p> <p>Aspecto Conceptual: los estudiantes deben poseer los conocimientos previos correctos, y generar nuevas ideas a partir de esos conocimientos para completar las actividades.</p>
<p>Momento de la clase:</p>	<p>Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Asistencia ● En grupos de trabajo responda una serie de preguntas del contenido anterior (Clase de palabras, tipos de oraciones, analizar oraciones). <ol style="list-style-type: none"> 1. Mencione las clases de palabras que recuerde de la clase anterior. 2. ¿Cuáles son los diferentes tipos de oraciones que recuerda de la clase anterior? 3. Explique con sus propias palabras 3 tipos de oraciones compuestas. <ul style="list-style-type: none"> ● Repaso de la lectura de los contenidos desarrollados anteriormente. (Actividades de Tipo Formal,) <p>Durante:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Se presenta una ruleta donde un grupo de estudiantes mencionen su propia definición del tipo de palabra que obtenga después de girar la ruleta referente al contenido clase de palabras, uno por cada estudiante que integre el grupo. (Actividades de Tipo Semiformal)



- Responder de forma grupal los ítems de la aplicación educativa “Del Castellano” como repaso de los contenidos: tipos de oraciones, analizar oraciones y presentar la respuesta de forma oral. (Actividades de Tipo Semiformal,)



- Presentación del tema: presentar el concepto de texto expositivo, características y tipos mediante una presentación en power point. (No Actividad,)



Recursos TIC: Software educativo “Del Castellano”.
programa de presentación (PowerPoint), proyector.

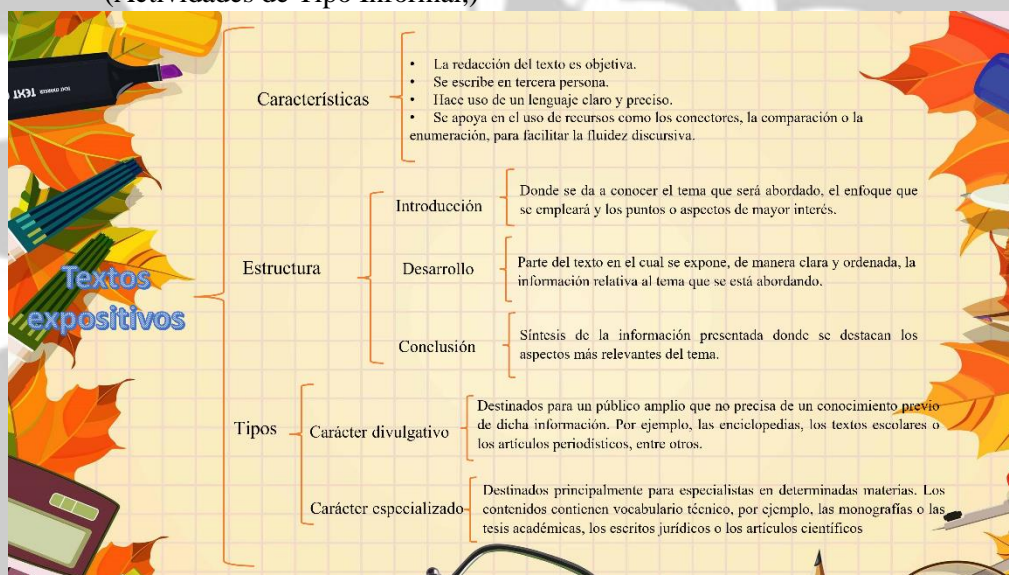
herramienta web: Wordwall <https://wordwall.net/es/resource/38027307>

Final:

- En sus grupos de trabajo responder los ítems de la aplicación educativa “Del Castellano” como repaso del contenido textos expositivos.



- Mediante un grupo de trabajo los estudiantes deberán diseñar y crear un cuadro sinóptico en el sitio web de **Lucidchart** sobre: las características, estructura y tipos de los textos expositivos, y después pasarán a exponer su cuadro, con la ayuda de un proyector. Valor de 30pts (15 del cuadro, y 15 de la exposición) (Actividades de Tipo Informal,)



	<p>Recursos TIC: Software educativo “Del Castellano”</p> <p>Herramienta web (lucidchart).</p> <p>Herramienta de hardware (proyector).</p>
Plan de clase II	
Asignatura:	Lengua y Literatura
Grado:	8vo B
Competencias	Utiliza la conciencia ortográfica y gramatical en la redacción y expresión oral, así como en la comprensión de enunciados orales y escritos.
N.º y Unidad II:	“Escribamos y hablemos con corrección ortográfica y gramatical”.
Contenidos:	<p>Clase de palabras</p> <p>Tipos de oraciones</p> <p>Análisis de oraciones</p> <p>Textos expositivos</p>
Indicador de logros:	Aplica de forma pertinente cada función de las clases de palabras en la redacción de las oraciones simples y compuestas.
Referente a las evaluaciones de tipo por competencias	<p>Los estudiantes realizarán las actividades de clase formando grupos de 5, donde tendrán que organizarse, postulando a Un líder u organizador, y un representante para, los estudiantes tendrán que cooperar para realizar exitosamente las actividades propuestas en el plan de clase.</p> <p>Aspecto actitudinal: el estudiante deberá cooperar en un grupo de trabajo, demostrando los valores de comprensión paciencia cooperación y organización.</p> <p>Aspecto procedimental: los grupos de trabajo debe completar exitosamente las actividades trabajando de manera imparcial permitiendo que cada estudiante opine, y mediante un proceso de dialogo seleccionen las respuestas más adecuadas para realizar las actividades del plan de clase</p> <p>Aspecto Conceptual: los estudiantes deben poseer los conocimientos previos correctos, y generar nuevas ideas a partir de esos conocimientos para completar las actividades</p>

Momento de la clase:	<p>Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none">• Asistencia• En grupos de trabajo mediante una lluvia de ideas responderá las preguntas presentadas más adelante, para después, los integrantes unirán todas las opiniones y las presentarán en un informe (Actividades de Tipo Informal,) <p>Responda</p> <ol style="list-style-type: none">1. ¿Qué son los textos expositivos?2. ¿Cuáles son sus principales características?3. ¿Cuál es la estructura que debe llevar los textos expositivos?4. ¿Cuáles son los tipos de textos expositivos que existen? <p>Durante:</p> <ul style="list-style-type: none">• Con sus integrantes de grupo encuentre las palabras en la sopa de letras y en su cuaderno ubícalas según tu definición (herramienta puzzel.org) (Actividades de Tipo Formal,)

REINICIAR IMPRIMIR COMPARTIR ENLACE



N	T	I	O	L	L	O	R	R	A	S	E	D	K	M	N
F	E	M	S	W	G	M	F	W	T	H	P	O	P	C	N
D	S	A	C	U	J	C	O	S	E	V	Z	I	N	O	O
I	P	G	H	O	P	V	X	L	M	G	A	O	O	M	F
V	E	E	P	S	N	R	T	S	A	C	I	T	R	P	E
U	C	N	X	D	V	C	O	Y	D	C	U	Y	Z	A	J
L	I	E	I	I	H	T	L	P	C	O	D	F	Q	R	E
G	A	S	K	H	K	E	B	U	O	K	E	Y	E	A	M
A	L	M	U	R	C	M	D	Z	S	S	F	E	W	C	P
T	I	B	Y	Q	T	O	N	Q	Q	I	I	H	M	I	L
I	Z	F	T	U	R	Q	Z	P	H	R	O	T	U	O	O
V	A	L	U	T	F	D	C	A	W	P	D	N	O	N	S
O	D	Q	N	S	E	N	O	I	C	I	N	I	F	E	D
V	O	I	X	B	O	H	N	B	X	J	Z	F	M	S	Z
Z	X	H	M	Z	E	G	C	Q	V	F	T	K	E	G	Z
G	D	A	R	U	T	C	U	R	T	S	E	R	J	R	T

ENCUENTRA ESTAS PALABRAS


INTRODUCCION CONCLUSION
ESTRUCTURA DESARROLLO
TEMA PROPOSITO
DIVULGATIVO ESPECIALIZADO
DEFINICIONES COMPARACIONES
EJEMPLOS IMAGENES

1. _____: Es una breve explicación del tema a presentar, a fin de contextualizar al lector.
2. _____: Es la exposición del tema que puede organizarse en capítulos.
3. _____: Asunto o acontecimiento que trata el texto.
4. _____: Forma en la que se organizan las ideas.
5. _____: Intención comunicativa del texto.
6. _____: Textos donde no son necesarios los conocimientos previos. (Actividades de Tipo Formal)

- Con sus grupos de trabajo mediante un documento de Word escribe los números del 1 al 6 según corresponda el orden que se debe seguir para elaborar un texto. (Actividades de Tipo Semiformal,)


 **Español** 


Pasos para elaborar un texto expositivo





Aprendizaje Esperado: Utiliza la información relevante de los textos que lee en la producción de los propios.


Escribe los números del 1 al 6 según corresponde el orden que se debe seguir para elaborar un texto expositivo


 Seleccionar la información a partir de los títulos y subtítulos de los índices de un libro o de textos electrónicos.


 Cuando escribas tu texto inicias con letra mayúscula, revisa tu ortografía, coloca un título y revisa que la información tenga un orden cronológico.

 Elegir el tema.

 Organizar la información.

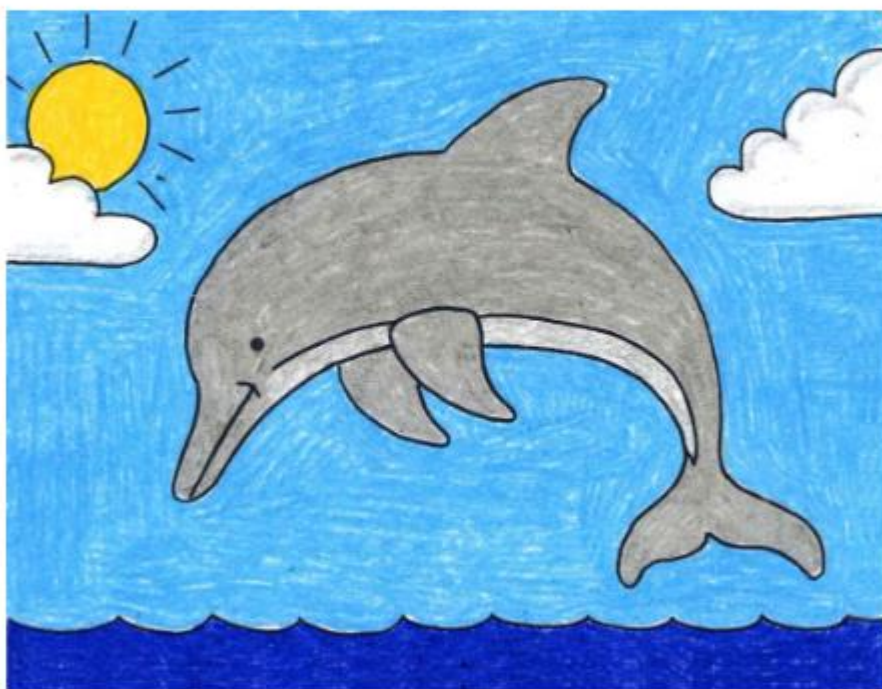
 Escribir preguntas sobre lo que quieres saber del tema.

 Consultar las fuentes de información confiables, ya sean electrónicas o bibliográficas.



- **Actividad de evaluación:** Con su grupo de trabajo lea la lectura de “Los delfines”, y responda la guía de estudio que se presenta a continuación, Cada pregunta tendrá un valor de 5pts por pregunta. (herramienta web, Google Forms) (Actividades de Tipo Formal,)

Textos expositivos



Nombre *

Tu respuesta

Actividad:

Los delfines son animales marinos y pertenecen a una familia de cetáceos. Miden entre 2 y 8 metros de largo con el cuerpo fusiforme y la cabeza de gran tamaño, el hocico alargado y solo un espiráculo en la parte superior de la cabeza (orificio respiratorio). Son animales carnívoros y son considerados como una de las especies más inteligentes del planeta. Como otros cetáceos, los delfines utilizan los sonidos, la danza y los saltos para comunicarse, orientarse y alcanzar a sus presas. Estos nadadores pueden alcanzar velocidades de más de 30 kilómetros por hora. Durante sus desplazamientos salen a menudo a la superficie del mar para respirar.

1. ¿Qué tipo de texto es? Justifique su pregunta? *

Tu respuesta

2. ¿Es un texto literario o no literario? ¿Por qué? *

Tu respuesta

3. ¿Cuál es el objetivo del texto? *

Tu respuesta

4. Escribe las características principales de este tipo de texto: *

Tu respuesta

Enviar

Borrar formulario

Recurso TIC: Herramienta web: puzzel.or

(<https://puzzel.org/es/wordseeker/play?p=-NGYGMpyLoZ5I50EaXLN>),

Google Forms (<https://forms.gle/VY21Gj3cnGHtQLhHA>).

Procesador de texto (Word).

Final:

- Responder los ítems de la aplicación educativa “Del Castellano” como repaso del contenido textos expositivos. (Actividades de Tipo Semiformal.)



- Redactar de forma grupal un texto expositivo en casa, en un documento en Word o de forma escrita y presentarlo en la siguiente clase de forma oral, aplicando los conocimientos gramaticales y ortográficos en estudio. (Actividades de Tipo informal.)

Recursos TIC: Software educativo “Del Castellano”.

Procesador de texto (Word).

10.Enlaces de Descarga y Recursos Adicionales:

En esta sección, se proporcionan enlaces de descarga y otros recursos de interés relacionados con el videojuego educativo "DelCastellano". Estos enlaces permiten acceder a diferentes elementos que complementan la experiencia de juego y brindan información adicional para el usuario.

- Intro del juego: Descarga la introducción del videojuego ["DelCastellano"](#), que te sumergirá en el contexto y la temática del juego de manera emocionante y motivadora.

- Video promocional: Accede al video promocional del videojuego "DelCastellano", donde podrás obtener una visión general de sus características principales y despertar tu interés por explorar más sobre el juego.
- Recursos gráficos: Descarga recursos gráficos relacionados con el videojuego ["DelCastellano"](#), como imágenes, ilustraciones o fondos de pantalla, que podrás utilizar para personalizar tus dispositivos o materiales relacionados con el juego.
- Videojuego "DelCastellano" - V.0.2: Obtén acceso a la última versión del videojuego "DelCastellano", que incluye mejoras, correcciones de errores y nuevas funcionalidades para brindarte una experiencia de juego más completa y enriquecedora.
- Código fuente del videojuego: Si tienes interés en explorar más a fondo el funcionamiento interno del videojuego "DelCastellano", puedes acceder al código fuente, que te permitirá analizar su estructura, realizar modificaciones o contribuir a su desarrollo.
- Documentación del código fuente: Encuentra documentación detallada sobre el código fuente del videojuego "DelCastellano". Esta documentación te proporcionará información técnica y explicaciones sobre el funcionamiento del código, facilitando su comprensión y uso para aquellos interesados en explorar más a fondo el aspecto técnico del juego.

Estos enlaces y recursos adicionales están diseñados para complementar y enriquecer tu experiencia con el videojuego "DelCastellano", brindándote acceso a materiales relevantes y herramientas para potenciar tu aprendizaje del castellano de manera interactiva y divertida.

CONCLUSIÓN

En conclusión, el videojuego educativo analizado se presenta como una valiosa herramienta para el aprendizaje del idioma español. A través de su enfoque didáctico, jugabilidad entretenida y contenido educativo de calidad, ofrece a los usuarios la oportunidad de mejorar su vocabulario, gramática y comprensión de lectura de una manera divertida y envolvente.

El videojuego se destaca por su enfoque interactivo y adaptativo, permitiendo a los jugadores aprender a su propio ritmo y recibir retroalimentación inmediata sobre su desempeño. Su diseño visualmente atractivo, música envolvente y narrativa cautivadora logran captar la atención y motivación de los usuarios, convirtiendo el aprendizaje en una experiencia gratificante.

Recomendamos encarecidamente la incorporación de este videojuego en entornos educativos y hogares como complemento para el aprendizaje del español. Su combinación de diversión y educación lo convierte en una herramienta atractiva y efectiva para fortalecer las habilidades lingüísticas de los estudiantes.

En resumen, este videojuego educativo ofrece una experiencia de aprendizaje envolvente y entretenida para mejorar el dominio del idioma español. Su enfoque interactivo, contenido didáctico y diseño de calidad lo convierten en una opción recomendada para estudiantes, profesores y padres interesados en impulsar el desarrollo lingüístico.

Se espera que esta información haya sido útil y brinde una visión clara de los beneficios y potencialidades que ofrece este fascinante juego educativo. ¡Anímate a explorar el mundo del español de una manera divertida y educativa con esta valiosa herramienta!

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The Power of Feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112. <https://doi.org/10.3102/003465430298487>

Sadler, D. R. (1989). Formative assessment and the design of instructional systems. *Instructional Science*, 18(2), 119-144. <https://doi.org/10.1007/BF00117714>